

2024학년도 방과후학교 12월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(초급)	지도 시수	주 3회, 13시수	
대 상			1-2학년	지도 기간	2024.12.1. - 12.31.	
지 도 목 표			• 정확한 타자 글쇠를 익히고 올바른 컴퓨터 활용방법과 네티켓을 익히며, 배운 기능을 활용하여 스스로 문서작성을 할 수 있다.			
지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
12	2	1	스크래치 주니어	페인트 화면 구성에 대해 알아보기		
	4	2		캐릭터 추가하기		
	5	3	스크래치 주니어	캐릭터 색상변경하기		
	9	4		장면을 추가한 후 배경 넣고 캐릭터 삭제하기		
	11	5	이벤트 블록	 명령블록 이용하여 코딩하기		
	12	6		 명령블록 이용하여 코딩하기		
	16	7		 명령블록 이용하여 코딩하기		
	18	8	동작 블록	 명령블록을 이용하여 코딩하기		
	19	9		 명령블록을 이용하여 코딩하기		
	23	10		 명령블록 이용하여 코딩하기		
	25	11	성 탄 절			
	26	12	동작 블록	 명령블록 이용하여 코딩하기		
	30	13	모양 블록	모양 블록()-  명령블록 이용하여 코딩하기		

2024학년도 방과후학교 12월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(중급)	지도 시수	주 3회, 13시수	
대 상			3-4학년	지도 기간	2024.12.1. - 12.31.	
지 도 목 표			<ul style="list-style-type: none">• 파워포인트, 한글, 엑셀의 다양한 기능을 익혀 문서작성능력을 키울 수 있다.• 스크래치3.0 프로그램을 통해 창의적 사고 및 체계적 추론을 배울 수 있다.			
지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
12	2	1	행과 열 삽입/삭제	행과 열 삽입/삭제하기		
	4	2	그림 복사	셀을 그림으로 복사한 후 붙여넣기 하기		
	5	3	스크래치 코딩	변수를 이용한 밤의 위치 변경 및 이동하기		
	9	4	자동 채우기 및 표시 형식 지정	자동 채우기 기능을 이용하여 데이터 입력하는 방법 알아보기		
	11	5		표시 형식 지정해 보기		
	12	6	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	16	7	엑셀의 기본 계산 기능	계산식을 이용한 사칙연산 알아보기		
	18	8		자동 합계 기능 알아보기		
	19	9	온라인 코딩교실	CODE.ORG에서 코딩하기		
	23	10	그림 삽입	그림 삽입 후 편집하고 효과 적용하기		
	25	11	성 탄 절			
	26	12	그림 삽입	배경을 투명하게 하는 방법 알아보기		
	30	13	스크래치 코딩	변수를 이용한 밤의 위치 변경 및 이동하기		

2024학년도 방과후학교 12월 컴퓨터부 지도계획

프로그램 명			컴퓨터(자격증)	지도 시수	주 3회, 13시수	
대 상			3-6학년	지도 기간	2024.12.1. - 12.31.	
지 도 목 표			• 한글, 파워포인트, 엑셀, 스크래치3.0 프로그램 등의 다양한 기능들을 익혀 국가공인 자격증(DIAT, ITQ, SW코딩자격)을 취득할 수 있다.			
시수별 지도 계획						
월	일	시 수	학 습 주 제	학 습 내 용	준비물	
12	2	1	모의고사	5회 모의고사 학습하기①		
	4	2		5회 모의고사 학습하기②		
	5	3	스크래치 코딩	변수의 사용 방법 알아보기②		
	9	4	모의고사	6회 모의고사 학습하기①		
	11	5		6회 모의고사 학습하기②		
	12	6	모의고사	7회 모의고사 학습하기①		
	16	7		7회 모의고사 학습하기②		
	18	8	모의고사	8회 모의고사 학습하기①		
	19	9		8회 모의고사 학습하기②		
	23	10	모의고사	9회 모의고사 학습하기		
	25	11	성 탄 절			
	26	12	모의고사	10회 모의고사 학습하기		
	30	13	스크래치 코딩	변수를 이용한 밤의 위치 변경 및 이동하기		